
Proyecto2-Pokemon

doggos

08 de diciembre de 2019

Contents:

1. Programas involucrados	2
1.1. Cliente	2
1.2. Servidor	2
2. ¿Cómo usar?	4
Índice de Módulos Python	5
Índice	6

Nota: Bienvenido a la documentación del Proyecto 2 de la materia de Redes de Computadoras

Programas involucrados

1.1 Cliente

Modela a un cliente del juego Pokemon Go! e interactúa directamente con el usuario

`client.cerrarSesion(soc)`

Cierre de sesión del usuario

Parámetros `soc` (*Socket*) – Socket de la conexión

Devuelve Nada

`client.login(soc)`

Transfiere los datos al servidor para validar el acceso, y cierra el programa si los datos no son válidos

Parámetros `soc` (*Socket*) – Socket de la conexión

Devuelve Nada

`client.main()`

Función principal

`client.playPokemon(soc)`

Permite que el usuario juegue Pokemon Go

Parámetros `soc` (*Socket*) – Socket de la conexión

Devuelve Nada

1.2 Servidor

Modela al servidor del juego Pokemon Go!

`server.cerrarSesion(connection)`

Cierre de sesión entre el servidor y el cliente al cual le pertenece la conexión

Parámetros – **conexión entre el cliente y el servidor** (*connection*) –

`server.clientThread (connection, ip, port, max_buffer_size=5120)`

Manejador del hilo que sostiene la conexión entre el servidor y un cliente

Parámetros

- **connection** (*Conexión*) – Conexión entre el servidor y el cliente que abrió el hilo
- **ip** (*Cadena*) – Dirección IP de la conexión
- **port** (*Entero*) – Puerto a través del cual el servidor mantiene la conexión con el cliente
- **max_buffer_size** (*Entero*) – Número máximo de bytes que puede recibir en un paquete del cliente

`server.giveAccess (connection, max_buffer_size=5120)`

Autentifica a usuarios registrados y proporciona acceso a la ejecución de la aplicación

Parámetros

- **connection** (*Conexión*) – Conexión entre el servidor y el cliente que abrió el hilo
- **max_buffer_size** (*Entero*) – Número máximo de bytes que puede recibir en un paquete del cliente

Devuelve int - Indicador de acceso permitido

`server.main ()`

Función principal.

`server.playPokemonGo (connection)`

Método que simula el comportamiento del juego Pokemon Go

Parámetros – Conexión entre el servidor y el cliente (*connection*) –

Devuelve None

`server.start_server ()`

Inicialización del servidor

Devuelve Nada

CAPÍTULO 2

¿Cómo usar?

- Para el servidor
 - Pasos previos para instalar la base de datos. Revisar archivo.
 - En una terminal, nos situamos en la ubicación del archivo *server.py*
 - El programa no requiere parámetros adicionales para su funcionamiento. Ejecutamos en terminal *./server.py*
- Para el cliente
 - En una terminal, nos situamos en la ubicación del archivo *client.py*
 - Este programa recibe como parámetros iniciales la dirección IP a través de la cual se quiere conectar, y el puerto. Por lo tanto, ejecutamos de la siguiente manera: *./client.py <IP> <port>*

C

`client`, 2

S

`server`, 2

C

`cerrarSesion()` (*en el módulo client*), 2
`cerrarSesion()` (*en el módulo server*), 2
`client` (*módulo*), 2
`clientThread()` (*en el módulo server*), 3

G

`giveAccess()` (*en el módulo server*), 3

L

`login()` (*en el módulo client*), 2

M

`main()` (*en el módulo client*), 2
`main()` (*en el módulo server*), 3

P

`playPokemon()` (*en el módulo client*), 2
`playPokemonGo()` (*en el módulo server*), 3

S

`server` (*módulo*), 2
`start_server()` (*en el módulo server*), 3